LIBERATION

CAPTIVE II

GUIDE D'UTILISATION
SPIELANLEITUNG

SYSTEME MINIMUM REQUIS

Commodore Amiga

Liberation peut être exploité sur un Amiga muni de Workbench 1.3 ou d'une version ultérieure avec un minimum de 1,5 mégaoctets de mémoire. Le système effectue lui-même automatiquement la configuration suivant le processeur, la mémoire et les possibilités graphiques de votre machine. Le système sera plus performant s'il est muni de cartes accélératrices ou d'extensions du même type. Les utilisateurs de machines AGA bénéficieront d'un plus grand choix de couleurs dans leur jeu que les propriétaires d'Amiga standard car les modèles de machines plus perfectionnés offrent une plus grande palette de couleurs.

NB : les propriétaires d'Amiga qui n'ont que 1,5 Mo de mémoire n'entendent pas de musique pendant le jeu. Plus vous avez de mémoire au-dessus du minimum de 1,5 Mo, mieux c'est. Une plus grande mémoire vous permet d'avoir de meilleurs graphiques et d'entendre la musique pendant le jeu. Sur les Amiga plus anciens (68000), les diverses options graphiques se mettent par défaut sur les valeurs les plus basses dans le dispositif ´<<Préférences vidéo>>. Vous pouvez changer ces options, mais la vitesse du jeu change. Par contre, les options graphiques sur les modèles plus perfectionnés d'Amiga sont réglées par défaut sur les niveaux de détail les plus élevés possible.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Lancement à partir de la disquette

Insérez la disquette 1 de Liberation dans l'unité de lecture DF0 et allumez votre Amiga. Le chargement de Liberation s'effectue alors. Insérez les autres disquettes en temps voulu. Si vous avez des unités de disque extérieures, Liberation les utilisera.

Si vous n'avez pas besoin de la séance d'introduction, vous pouvez lancer directement le jeu à partir de la disquette 2.

Installation sur le disque dur

Allumez votre Amiga. Lorsque votre disque dur a chargé Workbench, insérez la disquette de chargement dans l'unité DF0. Faites maintenant glisser l'icône d'installation sur le disque dur de l'unité DF0 à la zone de votre disque dur où vous voulez installer le jeu. Lancez maintenant votre icône sur le disque dur. (Vous pouvez voir une option pour l'installation d'un <<WallMap Creator>>. Voir plus loin pour en savoir plus à ce sujet). Sélectionnez le bouton d'installation pour commencer l'installation et changez de disquette uniquement lorsqu'un message vous le demande. Le jeu sera installé dans un nouveau tiroir intitulé Liberation. Une fois l'opération terminée, enlevez toutes les disquettes et fermez toutes les fenêtres. Vous pouvez maintenant ouvrir le nouveau tiroir Liberation et cliquer deux fois sur l'icône intitulée <<Liberation - The Game>> pour lancer le jeu.

Le WallMap Creator

Quand vous installez le jeu, vous pouvez également choisir d'installer le WallMap Creator. Ce programme permet aux utilisateurs d'un disque dur d'avoir jusqu'à 71 ensembles de graphiques muraux différents pendant le jeu au lieu des quatre fournis normalement.

Si vous voulez installer le Wallmap Creator, répondez oui à la question qui vous est posée. Le Creator sera alors installé. Quand vous ouvrez le tiroir Liberation une fois l'installation terminée, l'icône <<Install WallMaps>> s'affiche. Si vous lancez cette icône, un nouveau menu s'affiche avec deux groupes de trois options chacun.

Vous pouvez d'abord choisir de sélectionner le nombre d'ensembles muraux à remapper. Vous pouvez en choisir de 15 à 27, jusqu'à un maximum de 71 types différents. Plus le nombre est élevé, plus vous avez besoin d'espace-mémoire dans votre disque dur et plus l'opération prend du temps. Le second groupe vous permet de sélectionner la qualité du remappage (le détail des graphiques muraux). Plus la qualité est élevée, plus l'opération de remappage est longue. N'oubliez pas que si vous utilisez les 71 graphiques muraux et que vous décidez de les remapper <<Slow but nice>>, cette opération peut prendre au moins cinq heures, suivant la vitesse du processeur de votre Amiga. Par contre, si vous choisissez les options minimum (<<15 walls>> et <<Fast but crude>>), l'opération ne prend qu'un quart d'heure !

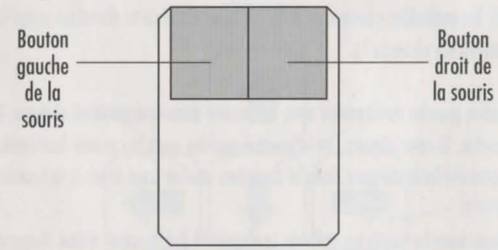
GUIDE DE DEMARRAGE RAPIDE POUR LES DEBUTANTS

Pour commander vos quatre androÔdes vous devez apprendre au minimum les fonctions de déplacement, de manipulation d'article, de combat et de conversation. Pour le déplacement, vous pouvez utiliser la souris ou le clavier, alors que pour la plupart des autres fonctions, vous ne pouvez utiliser que la souris. Toutes les fonctions sont expliquées dans les pages suivantes.

Avant de commencer, un certain nombre d'expressions courantes doivent être expliquées pour l'utilisation de la souris.

Cliquez gauche - Déplacez le pointeur avec la souris jusqu'à une zone ou une icône particulière et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Cette action est souvent appelée sélection.

Cliquez droit - Même action que ci-dessus mais en cliquant sur le bouton droit de la souris. Très souvent vous devez maintenir le bouton enfoncé pendant assez longtemps.



Avant d'utiliser ce guide, vous devrez avoir déjà chargé LIBERATION et visualisé l'introduction, puis lancé le jeu.

Un menu qui comprend trois options s'affiche. Sélectionnez l'option intitulée <<Hard level>> (niveau difficile). Ceci vous permet de naviguer entre le <<Hard level>> (niveau difficile) et le <<Easy level>> (niveau facile) chaque fois que vous cliquez gauche sur cette option. Cliquez maintenant sur le bouton gauche pour sélectionner <<Easy level>> (niveau facile). Vous devez laisser la deuxième option sur <<Strategy>>. Cliquez maintenant sur la dernière option <<Game on>> pour commencer le jeu.

L'écran principal s'affiche. Vous pouvez voir un certain nombre de VDU en haut de l'écran et une grande fenêtre de texte en bas. L'affichage principal se trouve au milieu. Cet affichage vous est transmis par le chef des androïdes et correspond à ce qu'il voit. Pour savoir qui est le chef des androïdes, il vous suffit de regarder les panneaux des quatre androïdes (deux de chaque côté de l'affichage principal). Un des panneaux a une petite icône qui ressemble à des yeux en haut à gauche. Ce panneau indique qu'au début du jeu et pour le moment le chef est l'androïde rouge.

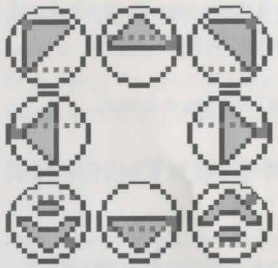
Les quatre androïdes sont faciles à identifier par la couleur de leur presse-papiers, comme vous pouvez le voir sur ces panneaux (vert, jaune, rouge et bleu).

DEPLACEMENT DES ANDROIDES

Pour pouvoir exécuter ce jeu, vous devez au moins savoir comment déplacer les androïdes sur l'écran. Il est facile de les déplacer en utilisant la souris ou le clavier.

Déplacements avec la souris

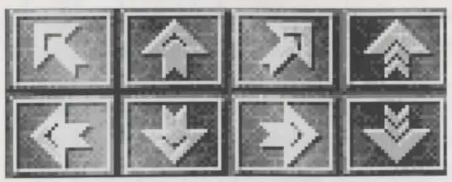
Placez le curseur de la souris sur l'affichage principal. Vous voyez que la forme du curseur change suivant l'endroit où il est placé. Si vous le déplacez sur le bord extérieur de l'affichage principal, vous voyez ce qui suit :



Si vous cliquez gauche avec le curseur à ces endroits-là, les androïdes se déplacent dans cette direction. Si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, les androïdes continuent à se déplacer dans cette direction jusqu'à ce que vous rel,chiez le bouton (ou jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle !).

Notez que si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris avec le curseur dans une position oblique, les androïdes ne font que se tourner vers la droite ou vers la gauche. Si vous cliquez sur le bouton gauche avec le curseur horizontal dirigé vers la droite ou vers la gauche, les androïdes se déplacent latéralement dans la direction voulue sans avoir à se tourner.

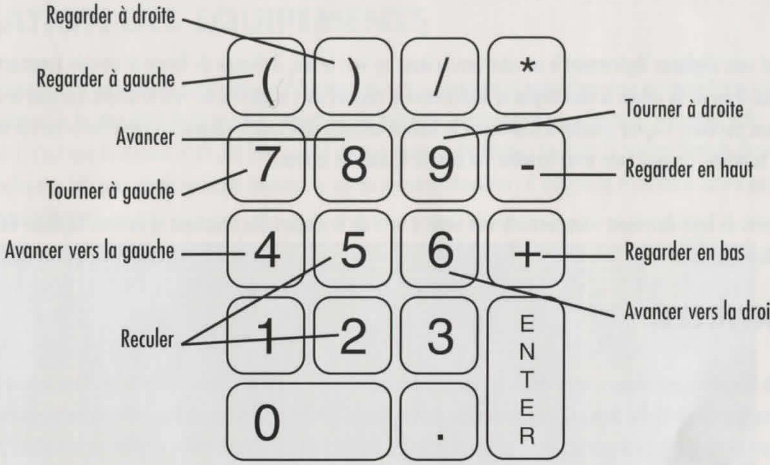
Vous pouvez également vous déplacer avec la souris en utilisant le dispositif Préférences vidéo. Regardez le VDU en haut de l'écran. Sélectionnez (cliquez gauche) le bouton rouge numéro <<3>> sur le VDU en haut à gauche de l'écran. Sélectionnez maintenant le bouton rouge <<A>> sur le même dispositif. Le groupe d'icônes de déplacement apparaÔt en bas à droite de l'écran. Si vous cliquez gauche sur l'icône appropriée du groupe, les androïdes se déplacent dans la direction voulue. Les icônes clignotent chaque fois qu'elles sont sélectionnées pour confirmer la direction des androïdes.



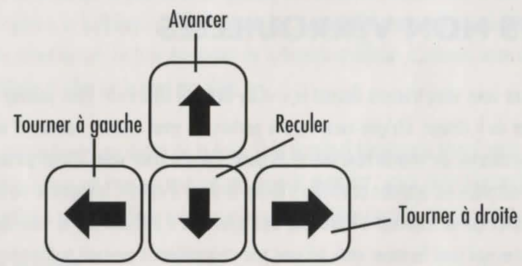
Le groupe d'icônes vous permet de faire avancer ou reculer les androïdes ou de les faire tourner vers la droite ou vers la gauche. Vous pouvez également les faire monter ou descendre des escaliers ou des échelles.

Les déplacements au clavier

Vous pouvez utiliser le pavé numérique ou les touches de déplacement du curseur sur votre clavier pour déplacer les androïdes. Nous vous rappelons que le pavé numérique n'est pas disponible sur l'Amiga A600.



Dans le feu de l'action, ne tournez jamais le dos à votre ennemi ! Au lieu de vous tourner avant d'avancer, essayez d'avancer latéralement.



Si vous utilisez les touches de déplacement du curseur, vous ne pouvez que faire avancer, reculer, tourner à droite et tourner à gauche les androïdes. Après un certain temps, vous trouverez qu'il est probablement plus facile et plus rapide de déplacer les androïdes avec les touches du clavier qu'avec la souris.

Regarder en haut/bas

Si vous placez le curseur au milieu de l'écran avec la souris, vous pouvez voir qu'il change de forme :



Maintenant, si vous déplacez légèrement le curseur vers le haut ou vers le bas, il change de forme et semble vraiment regarder en haut ou en bas. Il en va de même si vous déplacez légèrement le curseur vers la gauche ou vers la droite. Lorsque le curseur est dans une de ces positions, cliquez gauche et maintenez le bouton enfoncé pour que le curseur <<regarde>> vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Lorsque vous avez terminé, rel,chez le bouton de la souris.

Ces mouvements de base devraient vous permettre de venir à bout de la plupart des situations et de vous déplacer dans les rues et à l'intérieur des b,timents.

LES ARTICLES

Pour réussir à libérer les prisonniers, vous devez apprendre à sélectionner, ranger et utiliser des articles. Vous avez à votre disposition une grande variété d'articles, notamment des armes, des <<Cred Card>> (cartes de crédit) et des dispositifs pour androïde. Vous verrez que les cartes-clés sont l'un des articles les plus utilisés. Elles permettent d'ouvrir certaines portes qui sont verrouillées. Le numéro inscrit sur la carte doit correspondre à celui qui se trouve sur la porte. Vous trouverez des explications supplémentaires sur l'utilisation des cartes-clés pour ouvrir les portes dans le guide principal.

LES PORTES NON VERROUILLEES

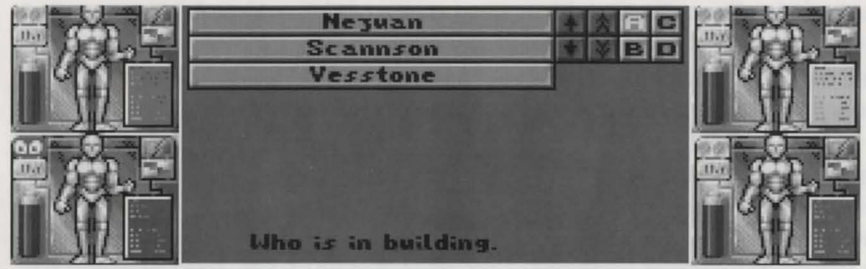
Lorsque le jeu commence vous vous trouvez devant le <<City Records Office>>. Vous pouvez voir la porte devant vous et l'inscription avec le nom du b,timent. Dirigez-vous vers la porte sans vous arrêter, comme si vous alliez passer à travers. Au dernier moment, vous entendez un vrombrissement et la porte s'ouvre pour vous laisser passer. En fait, la porte passe automatiquement les androïdes au scanner et vérifie s'ils ont le droit d'entrer. Lorsque la vérification est faite, la porte s'ouvre et les laisse passer. Les portes qui se trouvent à l'intérieur des b,timents n'utilisent pas le scanner et peuvent être ouvertes, fermées ou verrouillées. Les portes qui sont fermées mais ne sont pas verrouillées s'ouvrent automatiquement dès que quelque chose se rapproche d'elles. Il est évident que le seul moyen d'ouvrir les portes verrouillées est d'utiliser les bonnes cartes-clés.



Vous vous trouvez maintenant à l'intérieur du <<City Records Office>>. Nous allons cependant abréger la visite et ressortir pour le moment ; retournez donc sur vos pas et dirigez-vous vers la porte. Après un temps d'arrêt (pour le balayage par scanner), la porte s'ouvre à nouveau et vous pouvez sortir.

UTILISATION DES EQUIPEMENTS

A votre gauche se trouve un terminal informatique. Tournezvous vers le terminal et approchez-vous-en autant que possible. Appuyez ensuite sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé. Le curseur se transforme en une main vide. (S'il se transforme en ?, c'est que le curseur n'est pas bien pointé sur le terminal). Maintenez toujours le bouton droit de la souris enfoncé et cliquez gauche une fois pour avoir accès au terminal (c'est un terminal Navicom : il indique la direction à suivre pour se rendre à des endroits particuliers).



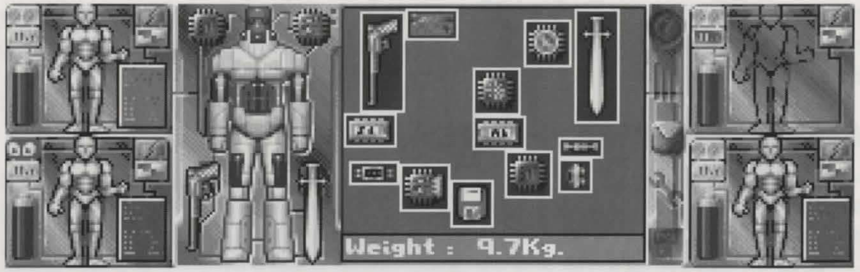
Vous pouvez maintenant lire une liste de noms sur la gauche et un groupe de huit petites icônes dans le coin supérieur droit de l'écran. En bas de l'écran apparaît <<who is in building>> et la petite icône A est maintenant mise en évidence. Pointez le curseur sur l'icône B et cliquez gauche pour la sélectionner. La liste des types de b,timents s'affiche. L'icône C vous donne les adresses et l'icône D les classe par ordre alphabétique si elles ne le sont pas déjà.

Sélectionnez l'icône C, puis l'adresse qui se trouve au début de la liste. Si le terminal fonctionne bien il vous indique le chemin à suivre pour vous rendre à cette adresse. Sinon, ne vous en souciez pas pour le moment ; vous verrez beaucoup d'autres terminaux au cours du jeu. Cliquez droit pour sortir du terminal. Vous revenez ainsi à l'affichage normal avec un décor d'extérieur.

LACHER LES ARTICLES

Vous avez vu que le bouton droit de la souris vous permet de manipuler les équipements (les terminaux par exemple) à un endroit précis. Il sert aussi à sélectionner, ranger et l,cher les articles. Il n'y a pas beaucoup d'articles sur l'écran que vous avez devant vous ; nous allons donc fouiller dans le sac de survie de l'un de nos quatre androïdes et en sortir un article, le l,cher et le remettre dans le sac de survie.

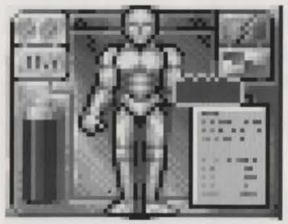
Détournez-vous du terminal de faÁon à ce qu'il soit sur votre gauche et que la porte du <<City Records Office>> soit derrière vous. Cliquez gauche sur le panneau de l'androïde jaune (c'est-à-dire sur la main qui se trouve en haut à droite, juste au-dessus de l'affichage principal) ; ce faisant, vous faites apparaître l'écran représentant le sac de survie de l'androïde jaune.



Vous voyez maintenant l'état de l'inventaire de l'androïde (ce que contient son sac). Les articles que possède l'androïde à ce moment du jeu sont affichés sur le diagramme de la main, à gauche de l'écran, mais seulement lorsque vous déplacez le curseur sur cette zone. Les articles qui viennent d'être mis dans le sac se trouvent toujours sur la droite de cet écran.

Vous voulez maintenant sélectionner un article ; vous devez donc placer le curseur sur l'un des articles et cliquer gauche. En déplaÁant le curseur, vous entraînez l'article choisi !

Lorsque vous avez sélectionné l'article, son nom ainsi que d'autres renseignements défilent dans la partie inférieure de la fenêtre du sac de survie. Placez maintenant le curseur sur le panneau représentant l'androïde jaune ; l'article sélectionné change d'apparence mais vous n'avez pas besoin de vous en occuper pour le moment. Cliquez gauche ; vous êtes revenu dans l'affichage principal, mais à présent l'article sélectionné doit se trouver sur le panneau de l'androïde jaune à droite de l'affichage principal. Cela signifie qu'il faut maintenant utiliser ou l,cher l'article. Si l'article n'apparaît pas sur le panneau, retournez dans le sac de survie et faites une nouvelle tentative. Si l'article n'est pas apparu sur le panneau, c'est que l'ouverture du sac n'était littéralement pas suffisamment grande. Avant de faire une nouvelle tentative, il faut donc que vous réarrangiez le contenu du sac de survie pour que l'une des ouvertures soit suffisamment grande pour laisser sortir l'article.



Placez maintenant le curseur sur l'affichage principal et appuyez de nouveau sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez à nouveau voir la main, mais cette fois elle n'est plus vide. L'article que vous avez auparavant placé sur le panneau se trouve maintenant dans la main. Placez le curseur en forme de main près du sol puis cliquez gauche une fois pour l,cher l'article. (Si vous préférez, vous pouvez le jeter en déplaÁant le curseur loin du sol vers le haut avant de cliquer gauche. Pour cela, vous avez néanmoins besoin de beaucoup de place devant vous).

PRENDRE LES ARTICLES

Vous allez maintenant prendre l'article et le remettre dans le sac de survie. Dans cet exemple c'est l'androïde jaune qui va remettre l'article à sa place, mais vous pourriez tout aussi bien utiliser n'importe lequel des androïdes et ranger l'article dans un autre sac de survie.

L'article se trouve donc au sol juste devant l'androïde ; appuyez de nouveau sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé. Faites glisser la main sur l'article et cliquez une fois sur le bouton gauche, puis rel,chez le bouton droit. L'article retourne alors sur le panneau de l'androïde jaune et le curseur reprend sa forme normale.

Cliquez gauche sur le panneau pour prendre l'article et revenez à l'écran représentant le sac de survie, en une seule opération. Déplacez maintenant le curseur dans la zone du sac de survie et cliquez gauche pour le déposer à nouveau dans le sac. Les articles déjà dans le sac devraient commencer à bouger lorsqu'ils entrent en contact avec l'article que vous venez de remettre dans le sac ! Cela vient du fait que la place à l'intérieur du sac de survie est limitée et il vous faut donc faire de la place pour ranger l'article. Vous pouvez pousser les autres articles jusqu'à ce qu'ils rentrent tous dans le sac. (A ce stade, il ne devrait pas y avoir de problèmes car il y a beaucoup de place). Cliquez gauche pour l,cher l'article.

Il est toujours plus difficile d'enlever des articles qui se trouvent au milieu du sac parce que vous devez les faire remonter et trouver une ouverture suffisamment grande pour les faire sortir. Vous devez souvent vous frayer un passage à l'intérieur du sac en poussant les autres articles. Parfois vous êtes obligé de l,cher l'article, de sélectionner les articles qui bloquent la sortie et de les mettre à un autre endroit dans le sac avant de pouvoir continuer.

L'opération qui consiste à sélectionner l'article et à le remettre dans le sac est donc la même que celle qui consiste à sortir l'article du sac et à le lâcher, mais elle s'effectue dans l'ordre inverse !

RANGEMENT ET UTILISATION DES ARTICLES

Les articles qui se trouvent à l'intérieur des sacs de survie sont simplement rangés là en attendant d'être utilisés plus tard. Pour pouvoir vraiment les utiliser, il faut que les androïdes les aient ou qu'ils soient placés dans une main sur les panneaux des androïdes. Par exemple, vous ne pouvez utiliser les fusils que s'ils sont déjà dans la main d'un androïde prévue à cet effet. Cette main se trouve sur le diagramme de l'androïde qui est situé à gauche, sur l'écran du sac de survie. Vous devez également monter les accessoires des dispositifs sur le diagramme. Vous trouverez un exemple de l'utilisation d'un article à endroit particulier dans le guide principal. Pour des informations plus détaillées, reportezvous à la section <<Opening doors with keycards>>.

EMPILAGE DES ARTICLES

Notez que vous pouvez ranger les <<Cred Cards>> et les munitions les unes sur les autres (les empiler) pour former un seul article. Vous pouvez ainsi gagner de la place dans le sac de survie et offrir de plus grosses primes individuelles en utilisant vos cartes de crédit, ou charger plus de munitions en une seule fois dans une arme (mais vous ne pourrez quand même pas dépasser le chargement maximum permis pour les fusils).

LE COMBAT

Il est assez facile de combattre pour un débutant. Dans l'affichage principal, placez le curseur sur le panneau du chef des androïdes (pour le moment, c'est l'androïde rouge) et cliquez droite une fois. Vous devriez non seulement voir et entendre un coup de feu mais également voir dans l'affichage principal une arme rouge en train de tirer. Si vous cliquez à nouveau en plaÁant

le curseur sur un autre panneau, un autre androïde tire (vous ne verrez cependant pas l'arme car seules les armes du chef apparaissent sur l'affichage principal au cours du combat).

Si vous devriez voir un fusil tirer et vous ne voyez (et n'entendez) qu'un bras donner un coup de poing, c'est qu'il n'y a plus de munitions dans l'arme utilisée par l'androïde et qu'il n'en a plus non plus dans son sac de survie. Dans ce cas, il faut aller vite vous réapprovisionner†!

Lorsque vous tirez avec ces armes, la batterie du panneau de l'androïde que vous utilisez clignote parce que l'arme utilise la propre énergie de l'androïde pour fonctionner. C'est pour cette raison qu'il faut essayer de répartir les tirs entre les quatre androïdes.

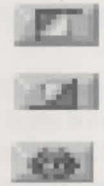
Pendant le combat proprement dit, essayez de bouger le plus possible (vous pouvez vous déplacer latéralement avec le clavier). Ne l'oubliez pas : une cible immobile ne fait pas long feu !

CONVERSATIONS

Il y a deux faÂons d'engager une conversation. La première consiste à aborder quelqu'un et à essayer de lui parler. Vous pouvez être s˚r qu'une personne qui vous attaque n'a certainement pas l'intention de discuter avec vous ! Si elle ne commence pas à se battre avec vous, essayez alors de communiquer avec elle. Pour cela, dirigez-vous vers elle et cliquez droite, le curseur pointé sur cette personne. Le curseur se change normalement en main ouverte.



La fenêtre de texte en bas de l'écran se divise en deux parties. Celle de gauche affiche tout ce que dit le personnage. Celle de droite contient la première réponse que vos androïdes peuvent faire ; vous pouvez aussi y voir des icônes. Les deux premières icônes vous permettent de faire défiler la liste de toutes les réponses disponibles dans un sens et dans l'autre chaque fois que vous cliquez gauche. Lorsque vous avez trouvé une réponse qui vous convient, placez le curseur sur la dernière icône (les lèvres) puis cliquez gauche pour confirmer votre choix. La réponse choisie apparaît alors dans la fenêtre gauche et est dite à l'écran.



(Certaines réponses ont leur propre icône, ce qui vous permet de faire des choix dans une liste d'adresses ou de noms. Les icônes apparaissent généralement sous la forme de flèches pointées à droite ou à gauche. Il vous suffit de choisir une icône pour faire défiler les listes dans un sens ou dans l'autre jusqu'à ce que vous ayez trouvé la réponse que vous voulez).

Lorsqu'un personnage a fini de vous parler, la fenêtre de texte reprend ses dimensions normales. Si vous voulez interrompre la conversation, il vous suffit de vous détourner ou de vous éloigner du personnage. Vous pouvez toujours retourner vers lui plus tard et essayer à nouveau de lui parler. Si le personnage s'attend à ce que vous lui donniez quelque chose à la fin de la c onversation, des lèvres apparaissent dans le coin supérieur de l'affichage principal pour vous le rappeler. Si vous partez avant la fin d'une conversation, certains personnages peuvent ne pas apprécier vos manières et être moins disposés à vous parler la prochaine fois.

Une conversation peut également survenir lorsqu'un personnage s'avance vers vous et commence à vous parler. Vous pouvez mener la conversation de la même manière que dans le premier cas.

COMMENT SORTIR DU JEU

Vous pouvez sortir du jeu à tout moment en appuyant sur <<Escape>> ; un nouveau menu s'affiche et vous propose trois possibilités. Avec <<Restart Game>>, vous retournez au début du jeu. Avec <<Exit to DOS>>, vous revenez à l'environnement Workbench et sortez complètement du programme de jeu. <<Cancel Abort>> vous permet de revenir exactement où vous en étiez avant d'appuyer sur <<Escape>>.

ASSISTANCE TECHNIQUE

En cas de problèmes techniques, si le jeu ne marche pas par exemple, veuillez contacter notre service technique.

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PQ
Angleterre

Téléphone : +44 (0) 444 239600 (du lundi au vendredi, de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 16h30).
Fax : +44 (0) 444 248996.

Ce service n'est malheureusement pas en mesure de vous offrir des conseils pour le jeu proprement dit, car il ne s'occupe que des problèmes techniques.

Liberation - Captive II

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déja présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuollez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiateement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'ecran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préf´´rences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Commodore Amiga

Liberation läuft auf jedem Amiga mit Workbench 1.3 oder höher und erfordert 1,5 MB Speicher. Es konfiguriert sich selbst für den Prozessor, die Speicherkapazität und die Grafikeinrichtungen Ihres Computers. Soweit möglich, macht es von Beschleunigerkarten oder ähnlichen Systemerweiterungen Gebrauch. Auf AGA-Modellen ist die Farbauswahl im Spiel weit größer als auf Standard-Amigas. Dies liegt daran, daß die fortgeschritteneren Maschinen über eine breitere Farbpalette verfügen.

NB: Benutzer von Amiga-Computern mit nur 1,5 MB Speicher hören beim Spielen keine Musik. Je mehr Speicher Sie haben, desto besser: die Grafikdarstellung wird besser, je mehr Speicher verfügbar ist, außerdem erklingt bei größerem Speicher Musik. Bei älteren Amigas (68000) werden verschiedene Grafikoptionen über die Video-Konfigurationseinrichtung automatisch auf niedrigere Werte eingestellt. Diese Einstellungen können Sie ändern, dadurch ändert sich jedoch auch die Spielgeschwindigkeit. Bei neueren Amiga-Modellen wird die Grafik automatisch auf bestmögliche Detailwiedergabe eingestellt.

LADEN DES SPIELS

Spiel von Diskette starten

Legen Sie die Liberation-Diskette 1 in das Laufwerk DF0 ein und schalten Sie den Computer ein. Nun wird Liberation geladen. Legen Sie die anderen Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Wenn Sie externe Diskettenlaufwerke haben, so macht Liberation davon Gebrauch.

Wollen Sie den Vorspann überspringen, so legen Sie zum Starten des Computers gleich Diskette 2 ein.

Spiel auf der Festplatte installieren

Schalten Sie den Amiga ein. Nachdem WorkBench geladen wurde, legen Sie die Boot-Diskette in Laufwerk DF0 ein. Nun ziehen Sie das Festplatten-Installationssymbol (Hard Disk Install) von DF0 in den Bereich Ihrer Festplatte, in dem das Spiel installiert werden soll. Danach starten Sie das Symbol von der Festplatte. (Es wird die Möglichkeit geboten, WallMap Creator zu installieren. Näheres dazu steht weiter unten.) Wählen Sie den Installations-Schalter, um die Installation zu beginnen, und wechseln Sie die Disketten, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Das Spiel wird in einem neuen Ordner mit dem Namen "Liberation" installiert. Wenn die Installation abgeschlossen ist, nehmen Sie alle Disketten heraus und schließen alle Fenster. Nun öffnen Sie den Ordner "Liberation" und doppelklicken auf dem Symbol "Liberation - The Game", um das Spiel zu starten.

WallMap Creator

Beim Installieren des Spiels können Sie angeben, ob Sie auch WallMap Creator installieren wollen. Wenn Sie eine Festplatte haben, haben Sie damit die Auswahl aus 71 verschiedenen Wandgrafiksätze, andernfalls sind es nur 4.

Wenn Sie auf die entsprechende Frage mit "Yes" antworten, so wird auch WallMap Creator installiert. Öffnen Sie dann nach der Installation den Liberation-Ordner, so finden Sie darin das Symbol "Install Wall Maps". Wenn Sie dieses Symbol starten, so erscheint ein neues Menü mit sechs Optionen in zwei Gruppen.

Zunächst können Sie wählen, wieviele Wandtypen Sie neu anmalen wollen. Sie können von 15 über 27 bis zu 71 verschiedene Typen neu anmalen. Je höher die Zahl, desto mehr Platz wird auf der Festplatte benötigt, und desto länger dauert es. Mit der zweiten Gruppe können Sie

wählen, wie fein das Muster sein soll. Je höher die Qualität, desto länger dauert das Anmalen. Wenn Sie alle 71 Wände neu gestalten und die Option "Slow but nice" (Langsam, aber schön) wählen, so kann der Vorgang fünf Stunden oder noch länger dauern, je nachdem, wie schnell der Prozessor Ihres Amiga arbeitet. Wenn Sie die niedrigsten Optionen wählen, also 15 Wände und "Fast but crude" (Schnell und grob), so dauert es vielleicht nur 15 Minuten!

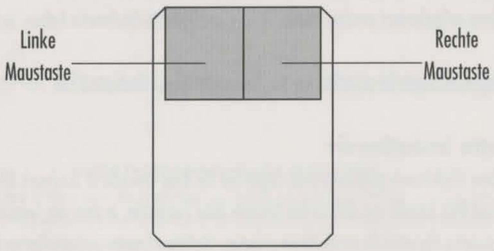
SCHNELLSTART-ANLEITUNG FÜR ANFÄNGER

Um Ihre vier 'Droiden steuern zu können, müssen Sie zunächst folgendes erlernen: Bewegung, Manipulation von Gegenständen, Gefecht und Gespräch. Die Bewegung kann mit Maus oder Tastatur erfolgen, die meisten anderen Funktionen können jedoch nur mit der Maus ausgeführt werden. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Zunächst jedoch eine Erklärung von zwei Ausdrücken, die wir hier im Zusammenhang mit der Maus der Einfachheit halber verwenden:

Linksklicken - Führen Sie den Zeiger mit der Maus auf einen bestimmten Bereich oder ein Symbol, dann klicken Sie die linke Maustaste (klicken heißt: kurz drücken und wieder loslassen). Dies wird oft als wählen bezeichnet.

Rechtsklicken - Dasselbe wie oben, jedoch mit der rechten Maustaste. Die rechte Maustaste muß oft über längere Zeit gedrückt gehalten werden.



In dieser Anleitung wird vorausgesetzt, daß Sie LIBERATION geladen, sich den Vorspann angesehen und das Spiel gestartet haben.

Am Bildschirm erscheint ein Menü mit drei Optionen. Wählen Sie die Option "Hard level". Beim Linksklicken auf dieser Option wird immer zwischen "Hard level" (schwierig) und "Easy level" (einfach) umgeschaltet. Stellen Sie die Option auf "Easy level" ein. Die zweite Option lassen Sie auf "Strategy" stehen. Nun linksklicken Sie auf die letzte Option, "Game", um das Spiel zu beginnen!

Sie sehen nun die Hauptanzeige. Oben in der Anzeige sehen Sie mehrere Monitore, unten sehen Sie ein großes Textfenster. In der Mitte sehen Sie die Hauptansicht. Diese wird Ihnen immer vom jeweiligen 'Droiden-Anführer auf Ihren Bildschirm übertragen, sie zeigt das Geschehen aus seinem Blickwinkel. Welcher der 'Droiden der Anführer ist, können sie anhand der vier 'Droiden-Felder feststellen (je zwei auf jeder Seite der Hauptansicht). In einem der Felder befindet sich oben links ein kleines Symbol, das wie ein rotes Augenpaar aussieht. Daran erkennen Sie, daß am Anfang der rote 'Droide der Anführer ist.

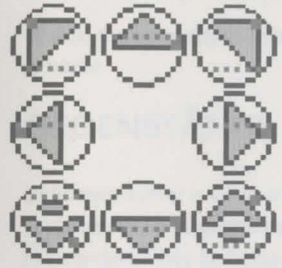
Die vier 'Droiden lassen sich leicht an der Farbe ihrer Clipboards erkennen, wie sie in diesen Feldern erscheint (grün,gelb, rot und blau).

'DROIDEN BEWEGEN

Sie werden nicht weit kommen, wenn Sie nicht wissen, wie Sie die 'Droiden bewegen. Das geht jedoch ganz einfach mit der Tastatur oder der Maus.

Mit der Maus

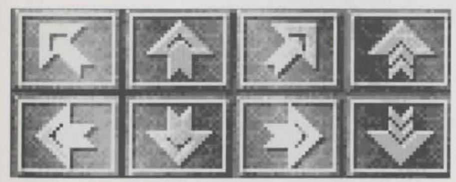
Setzen Sie den Mauscursor auf die Hauptansicht. Achten Sie darauf, wie sich der Cursor ändert, je nachdem, an welcher Stelle der Ansicht er steht. Wenn Sie ihn entlang dem äußeren Rand der Hauptansicht bewegen, so sehen Sie folgendes:



Wenn der Cursor an einer dieser Stellen steht und Sie linksklicken, so bewegen sich die 'Droiden in diese Richtung. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, so gehen sie in diese Richtung weiter, bis Sie die Maustaste loslassen (oder bis sie auf ein Hindernis prallen).

Beachten Sie, daß bei diagonaler Cursorposition die 'Droiden sich lediglich drehen (links- oder rechtsherum), wenn Sie linksklicken. Zeigt der Cursor nach rechts oder links, so machen die 'Droiden einen Schritt zur Seite in die entsprechende Richtung, ohne daß sie sich zuerst drehen.

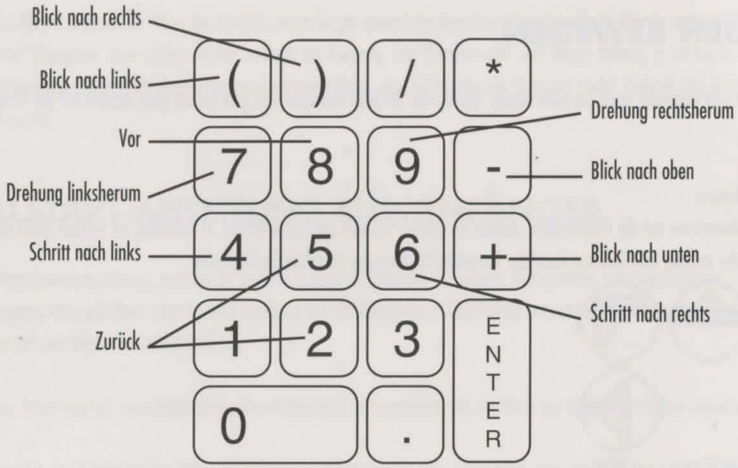
Sie können auch die Video-Konfigurationseinrichtung verwenden, um die 'Droiden mit der Maus zu bewegen. Schauen Sie sich die Monitore am oberen Bildschirmrand an. Nun wählen Sie (linksklicken) den roten, mit "3" bezeichneten Schalter auf dem Monitor ganz oben links im Bildschirm. Danach wählen Sie den Schalter "A" am selben Gerät. Die Bewegungssymbolgruppe erscheint nun unten rechts am Bildschirm. Wenn Sie auf das betreffende Symbol der Gruppe klicken, so bewegen sich die 'Droiden in die entsprechende Richtung. Wenn ein Symbol gewählt wird, so blinkt es auf, um die Bewegungsrichtung zu bestätigen.



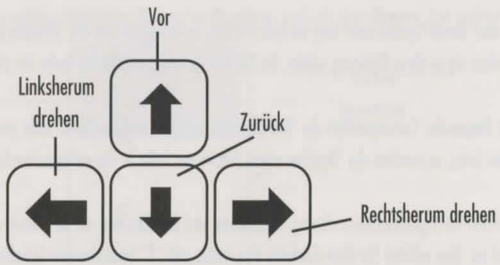
Mit der Bewegungssymbolgruppe können Sie die 'Droiden vor- und zurückbewegen und links- und rechtsherum drehen. Sie können sie auch Leitern oder Treppen hinauf- und hinabklettern lassen.

Mit der Tastatur

Sie können die 'Droiden mit Hilfe des Ziffernblocks oder der Cursorsteuertasten Ihrer Tastatur bewegen. Der A600 hat jedoch keinen Ziffernblock.



Drehen Sie Ihrem Feind in der Hitze des Gefechts nicht den Rücken zu! Versuchen Sie möglichst, durch einen Schritt nach links oder rechts auszuweichen, ohne sich zu drehen.



Mit den Cursortasten dagegen können Sie die 'Droiden nur vor- und zurückbewegen oder links- oder rechtsherum drehen. Mit etwas Übung finden Sie es wahrscheinlich einfacher, die 'Droiden mit der Tastatur zu bewegen, anstatt mit der Maus.

Blick nach oben/unten

Wenn Sie den Cursor mit Hilfe der Maus in die Bildschirmmitte setzen, so ändert sich die Anzeige:



Wenn Sie ihn nun etwas nach oben oder unten bewegen, so ändert sich der Cursor und sieht aus, als ob er nach oben oder unten blickt. Dasselbe geschieht, wenn Sie den Cursor leicht nach links oder rechts bewegen. Wenn er sich in einer dieser Positionen befindet, so linksklicken Sie und halten die Maustaste fest, um nach oben, unten, links oder rechts zu schauen. Danach lassen Sie die Maustaste los.

Mit diesen grundlegenden Bewegungen sollten Sie in der Lage sein, die meisten Situationen zu meistern, Straßen entlang zu gehen und Gebäude zu betreten.

GEGENSTÄNDE

Um Gefangene befreien zu können, müssen Sie ebenfalls lernen, wie Sie Gegenstände aufheben, aufbewahren und benutzen. Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen, wie Waffen, Kred-Karten und 'Droiden-Objekte. Ganz wichtig sind Schlüsselkarten. Sie dienen zum Öffnen bestimmter Türen. Die Nummer auf der Karte muß mit der Nummer der Tür übereinstimmen. Das Öffnen von Türen mit Schlüsselkarten ist im eigentlichen Benutzerhandbuch näher erklärt.

UNVERSCHLOSSENE TÜREN

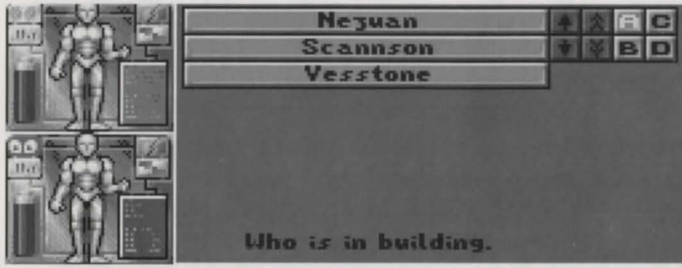
Am Anfang des Spiels stehen Sie vor dem "City Records Office". Sie sehen die Tür vor sich und das Schild mit der Bezeichnung des Gebäudes. Gehen Sie vorwärts auf die Türe zu, bis Sie fast dagegenstoßen. Im letzten Augenblick hören Sie einen Summton, die Tür öffnet sich, und Sie können das Gebäude betreten. Die Tür prüft automatisch, ob ein 'Droide zum Zutritt berechtigt ist. Ist dies der Fall, so öffnet sie sich, und der 'Droide kann eintreten. Die Türen im Inneren von Gebäuden verhalten sich jedoch anders: sie sind entweder offen, zu oder verschlossen. Türen, die zu, aber nicht verschlossen sind, öffnen sich automatisch, wenn sich etwas innerhalb eines bestimmten Abstands davon bewegt. Verschlossene Türen müssen jedoch zuerst mit der richtigen Schlüsselkarte geöffnet werden.



Nun sind Sie im "City Records Office". Wir wollen Ihren Besuch hier jedoch abbrechen und nochmals hinausgehen. Drehen Sie sich also um und gehen Sie zur Tür. Nach einem kurzen Augenblick (zum Scannen) öffnet sich die Tür erneut, und Sie können hinausgehen.

DIE EINRICHTUNGEN BENUTZEN

Links sehen Sie ein Computer-Terminal. Drehen Sie sich zu dem Terminal um und stehen Sie so nahe wie möglich davor. Nun drücken Sie die rechte Maustaste und halten sie fest. Der Cursor verwandelt sich in eine leere Hand. (Wenn er sich in ein Fragezeichen verwandelt, so haben Sie ihn nicht richtig auf das Terminal gesetzt). Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, dann linksklicken Sie, um das Terminal einzuschalten (es handelt sich um ein Navicom-Terminal, das Ihnen den Weg zu bestimmten Orten zeigen kann).



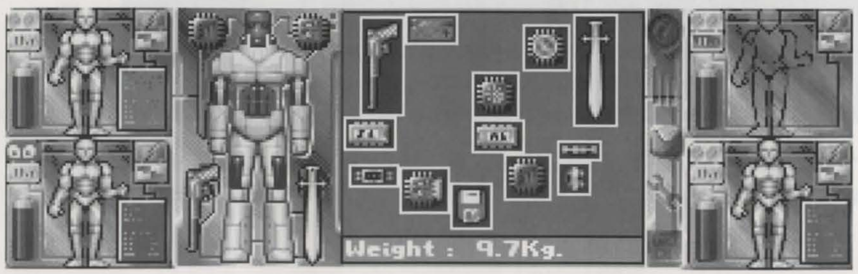
Links sehen Sie eine Namensliste, in der Ecke oben rechts sehen Sie acht kleine Symbole. Unten am Bildschirm steht "who is in building" (wer ist im Gebäude), und das Symbol A ist erleuchtet. Setzen Sie den Cursor auf das Symbol B, dann linksklicken Sie, um es zu wählen. Nun erscheint die Liste der Gebäudetypen. Symbol C zeigt Adressen, Symbol D ordnet sie nach dem Alphabet, falls erforderlich.

Wählen Sie nochmals Symbol C, dann wählen Sie die erste Adresse auf der Liste. Wenn das Terminal richtig funktioniert, so erhalten Sie jetzt Anweisungen, wie Sie dorthin kommen. Falls nicht, so braucht Sie das im Moment nicht zu kümmern. Sie werden im Laufe des Spiels noch viele solcher Terminals antreffen. Um die Arbeit am Terminal zu beenden, drücken Sie die rechte Maustaste. Es erscheint wieder das normale Umgebungsbild.

GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Sie wissen jetzt, daß Sie mit der rechten Maustaste Einrichtungen (z. B. Terminals) bedienen können. Sie können damit jedoch auch Gegenstände aufheben, aufbewahren und ablegen. Da hier nicht soviele Sachen herumliegen, wählen wir jetzt mal im Rucksack eines Ihrer vier 'Droiden, holen einen Gegenstand heraus, legen ihn ab und stecken ihn wieder in den Sack.

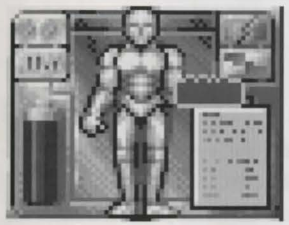
Wenden Sie sich von dem Terminal ab, so daß das Terminal links von Ihnen und die Tür zum City Records Office vor Ihnen ist. Nun klicken Sie auf das Feld des gelben 'Droiden (oben rechts neben der Hauptansicht). Damit wird der Inhalt des Rucksacks des gelben 'Droiden sichtbar.



Hier sehen Sie die Siebensachen des 'Droiden. Die Gegenstände, die der 'Droide gerade benutzt, sind im Diagramm links zu sehen. Dazu müssen Sie den Cursor aber erst auf diesen Bereich setzen. Die Gegenstände, die nur im Rucksack mitgeführt werden, sind rechts im Bildschirm zu sehen.

Wir wollen nun einen Gegenstand aufheben. Dazu setzen Sie den Cursor auf den Gegenstand und linksklicken. Wenn Sie den Cursor nun bewegen, so ziehen Sie den gewählten Gegenstand mit!

Nachdem wir den Gegenstand aufgehoben haben, erscheinen sein Name und andere Informationen als Lauftext unten im Rucksackfenster. Führen Sie den Cursor jetzt aus dem Rucksackbereich heraus und setzen ihn über das Feld des gelben 'Droiden. Der Gegenstand, den Sie aus dem Rucksack genommen haben, ändert sein Aussehen. Darum brauchen Sie sich jedoch momentan nicht zu kümmern. Klicken Sie die linke Maustaste; damit wechseln Sie wieder zur Hauptansicht. Der Gegenstand sollte jetzt jedoch im Feld des gelben 'Droiden rechts von der Hauptansicht erscheinen. Das bedeutet, daß er nun benutzt oder abgelegt werden kann. Wenn der Gegenstand nicht in dem Feld erscheint, so gehen Sie nochmal zum Rucksack und versuchen es nochmal. Der Gegenstand ist deshalb nicht im Feld des gelben 'Droiden aufgetaucht, weil er ringsum von anderen Gegenständen umgeben war und deshalb nicht herausgezogen werden konnte. Räumen Sie den Rucksackinhalt so um, daß der Gegenstand auf einer Seite herausgezogen werden kann, dann nehmen Sie ihn wie oben beschrieben heraus.



Nun setzen Sie den Cursor auf die Hauptansicht und halten die rechte Maustaste wieder gedrückt. Genau wie vorher sehen Sie wieder die Hand, dieses Mal ist sie jedoch nicht leer. Der Gegenstand, den Sie zuvor auf das Feld gelegt haben, befindet sich nun in der Hand. Bewegen Sie die Cursor-Hand in die Nähe des Fußbodens, dann linksklicken Sie, um den Gegenstand abzulegen. (Sie können ihn stattdessen auch abwerfen, indem Sie linksklicken, wenn sich der Cursor in einigem Abstand vom Fußboden befindet. Dies funktioniert nur, wenn vor Ihnen viel Platz ist.)

GEGENSTÄNDE WEGBRINGEN

Nun werden wir den Gegenstand wieder in den Rucksack zurückbringen. In diesem Beispiel lassen wir den gelben 'Droiden den Gegenstand zurückbringen, wir könnten jedoch auch einen anderen 'Droiden nehmen und ihn den Gegenstand in einem anderen Rucksack verstauen lassen.

Wenn der Gegenstand auf dem Boden direkt vor Ihren 'Droiden liegt, drücken Sie wieder die rechte Maustaste und halten sie fest. Setzen Sie die Hand auf den Gegenstand und linksklicken Sie einmal, dann lassen Sie auch die rechte Maustaste los. Der Gegenstand wandert nun wieder auf das Feld des gelben 'Droiden, und der Cursor nimmt wieder seine normale Form an.

Linksklicken Sie auf dem Feld, um den Gegenstand aufzuheben und zum Rucksackbild zurückzukehren. Nun bewegen Sie den Cursor wieder in den Rucksackbereich und linksklicken, um den Gegenstand abzulegen. Achten Sie darauf, wie sich die bereits im Rucksack steckenden Gegenstände bewegen, wenn der Gegenstand sie berührt. Das liegt daran, daß der Platz im Rucksack beschränkt ist, und Sie zuerst Platz schaffen müssen. Sie können die anderen Gegenstände verschieben, bis alles hineinpaßt. (An dieser Stelle dürfte dies nicht allzu schwierig sein, da im Rucksack noch genug Platz ist.). Nun linksklicken Sie, um den Gegenstand abzulegen.

Es ist immer schwieriger, Gegenstände mitten aus dem Rucksack herauszuholen, da Sie zuerst einen Weg nach außen schaffen müssen. Dazu müssen Sie oft andere Gegenstände aus dem Weg räumen. Manchmal geht es nur, indem Sie den Gegenstand ablegen und andere Gegenstände, die im Weg sind, aufheben und anderswo im Rucksack ablegen, bevor Sie fortfahren.

Sicher haben Sie gemerkt, daß das Zurückbringen des Gegenstandes in den Rucksack genau so geht wie das Herausnehmen und Ablegen, nur in umgekehrter Reihenfolge!

GEGENSTÄNDE AUFBEWAHREN UND BENUTZEN

Gegenstände in Rucksäcken werden dort lediglich für später aufbewahrt. Um sie benutzen zu können, müssen Sie den 'Droiden damit ausrüsten oder den Gegenstand in die Hände auf dem Feld des 'Droiden legen. Eine Schußwaffe kann zum Beispiel erst benutzt werden, wenn sie dem 'Droiden in die Schußhand gegeben wurde. Diese findet sich im linken Diagramm des 'Droiden im Rucksackbild. Auch Geräte-Erweiterungen werden in diesem Diagramm angebracht. Ein gutes Beispiel zum Gebrauch eines Gegenstandes an einem bestimmten Ort finden Sie im Handbuch in dem Abschnitt über das Öffnen von Türen mit Schlüsselkarten.

GEGENSTÄNDE STAPELN

Kred-Karten und Munition können übereinander aufbewahrt (gestapelt) werden. Sie verschmelzen damit zu einem Gegenstand. So können Sie im Rucksack Platz sparen und mit den Kred-Karten höhere Bestechungsgelder anbieten, und Sie können mehr Munition in einer Waffe unterbringen (die Höchstkapazität der Waffe können Sie damit jedoch nicht überschreiten).

GEFECHT

Das Gefecht ist für Anfänger recht einfach. Von der Hauptansicht aus setzen Sie den Cursor auf das Feld des Anführers (dies sollte momentan der rote 'Droide sein) und rechtsklicken einmal. Nun sollten Sie einen Schuß hören und sehen, und in der Hauptansicht sollte ein roter Arm hervorschnellen. Wenn Sie dann dasselbe auf einem anderen Feld wiederholen, so schießt ein anderer 'Droide (dann sehen Sie jedoch keinen Arm - nur der Arm des Anführers ist beim Gefecht in der Hauptansicht zu sehen).

Wenn Sie damit rechnen, eine Schußwaffe zu sehen, jedoch nur einen Arm hervorschnellen sehen (und hören), so ist dem betreffenden 'Droiden die Munition ausgegangen, und er hat auch keine mehr im Rucksack. Sie müssen also Nachschub holen!

Wenn Sie diese Waffen abfeuern, so sehen Sie, daß die Batterie auf dem Feld des betreffenden 'Droiden blinkt. Dies kommt daher, daß Energie aus dem Akku des 'Droiden verbraucht wird. Aus diesem Grund sollten Sie versuchen, die vier 'Droiden abwechselnd zum Zug kommen zu lassen.

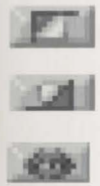
Machen Sie es dem Feind nicht allzu leicht! Versuchen Sie, im Gefecht nie an einer Stelle stehen zu bleiben (mit Hilfe der Tastatur können Sie hin- und herspringen).

GESPRÄCH

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Gespräch zu beginnen. Die erste ist, auf jemanden zuzugehen und ihn anzusprechen. Sie können davon ausgehen, daß jemand, der im Begriff ist, Sie anzugreifen, keine Lust zum Plaudern hat! Wenn die Figur nicht angreift, so sollten Sie versuchen, ins Gespräch zu kommen. Dazu nähern Sie sich der betreffenden Figur und rechtsklicken auf ihr. Nun sollte sich der Cursor in eine offene Hand verwandeln.



Das Textfenster unten spaltet sich. Das Fenster links zeigt alles, was Ihr Gegenüber sagt. Das Fenster rechts enthält die erste der für Ihre 'Droiden verfügbaren Antworten. Außerdem enthält es einige Symbole. Die ersten beiden ermöglichen es Ihnen, durch Linksklicken die einzelnen Antworten abzufahren (vor und zurück). Wenn Sie eine passende Antwort finden, setzen Sie den Cursor auf das letzte Symbol (den Mund) und linksklicken, um Ihre Wahl zu bestätigen. Die gewählte Antwort erscheint im linken Fenster und wird am Bildschirm ausgesprochen.



(Manche Antworten haben ihre eigenen Symbole und bieten Ihnen eine Auswahl aus einer Liste von Adressen oder Namen. Sie sehen normalerweise wie nach rechts oder links zeigende Pfeile aus. Wählen Sie eines der Symbole, um die Listen vor- oder rückwärts abzufahren, bis Sie etwas passendes finden.).

Wenn eine Figur das Gespräch mit Ihnen beendet hat, so nimmt das Textfenster wieder seine normale Größe an. Wollen Sie das Gespräch vorzeitig abbrechen, so wenden Sie sich von der Figur ab oder gehen weg. Sie können ja später wieder zurückkommen und das Gespräch wiederaufnehmen. Wenn die Figur erwartete, am Ende des Gesprächs etwas von Ihnen zu erhalten, so erscheint oben in der Ecke ein Mund zur Erinnerung. Wenn Sie weggehen, bevor das Gespräch beendet ist, so besteht die Gefahr, daß Ihnen Ihr Gesprächspartner das übelnimmt und nicht mehr mit Ihnen reden will.

Die zweite Möglichkeit, ins Gespräch zu kommen, besteht darin, daß Sie von einer Figur angesprochen werden. Das Gespräch wird auch in diesem Fall wie oben beschrieben geführt.

SPIEL BEENDEN

Sie können das Spiel jederzeit mit der Escape-Taste unterbrechen. Es erscheint ein Menü mit drei Optionen. Mit "Restart Game" beginnt das Spiel wieder von vorn. Mit "Exit to DOS" verlassen Sie das Spiel ganz und wechseln zur Workbench-Umgebung. Mit "Cancel Abort" nehmen Sie das Spiel an der Stelle wieder auf, an der Sie die Escape-Taste gedrückt haben.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie technische Schwierigkeiten mit diesem Spiel haben, so wenden Sie sich bitte an unseren Technischen Service:

Technical Services
Mindscape International Ltd
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex RH15 9PQ
England

Telefon: +44 (0) 444 239600 (Montag bis Freitag 09:30 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 16:30)
Fax: +44 (0) 444 248996

Tips und Tricks zum Spiel können wir Ihnen leider nicht verraten, der Service dient nur der technischen Unterstützung.

Warnung betreffend epileptische Anfälle

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

CAPTIVE II

MINDSCAPE

MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE,
MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ

/UG340006